

# RUPERT RHYTHM

FOR THE  
TANDY COLOUR  
COMPUTER 3.

PROGRAMMING BY  
NICKOLAS MARENTES

THE  
MUSIC BOX  
CAPER



CAT. NO. 26-9644

## CHARGEMENT DE Rupert Rythm

1. Allumez l'ordinateur et le téléviseur (ou le moniteur).
2. Placez le côté approprié de la cassette dans le lecteur de cassettes.
3. Rembobinez la cassette pour démarrer.
4. Tapez CLOAD et appuyez sur la touche <ENTER>.
5. Appuyez sur le bouton PLAY du lecteur de cassettes.
6. Lorsque l'ordinateur revient avec l'invite OK, ARRETEZ le lecteur de cassettes.
7. Tapez RUN et appuyez sur la touche <ENTER>.
8. Appuyez à nouveau sur le bouton PLAY du lecteur de cassettes.
9. Le reste du programme se charge et le jeu démarre.

Si vous obtenez un message d'erreur d'E/S, vérifiez le lecteur de réglage du volume.

Augmentez ou diminuez le volume et répétez les étapes 3 à 7.

Si l'erreur persiste, retournez la cassette sur la copie de sauvegarde et réessayez.

## LE JEU

En entrant dans "Music Box Records", vous apparaissez dans la pièce salle principale.

Voici 16 portes qui mènent aux 16 chambres du bâtiment.

Une partie de votre rythme volé a été cachée dans chaque une de ces chambres.

En entrant dans une pièce, vous remarquerez que tous les les plates-formes clignotantes sont de couleur magenta. En marchant dessus, ils deviendront cyan.

Changez toutes les plates-formes en cyan et vous récupérerez une composante rythmique et reviendrez à la salle principale.

Une note musicale éclatante apparaîtra sur la porte de chaque pièce fouillée. Vous remarquerez que toutes les portes sont étiquetés de A à P. Chaque composante rythmique que vous récupérez sera également avoir une étiquette de A à P qui s'affiche uniquement lorsque vous compléter une pièce.

Vous devez, via le panneau de contrôle dans la salle principale, manipulez les composants rythmiques pour que chacun soit sur son support d'accompagnement. Une fois que vous avez récupéré tous les composants et les manipuler dans le bon ordre, vous quittez le bâtiment pour effectuer votre premier concert live! (Graphiquement affiché sur l'écran de votre ordinateur).

## LE PANNEAU DE COMMANDE

Dans la salle principale, un petit panneau de contrôle est utilisé pour manipuler les composants rythmiques dans leur séquence correcte.

Deux commandes de clavier peuvent être émises vers ce panneau.

En appuyant sur S affiche SNAP suivi d'un curseur clignotant. Au curseur, entrez une lettre de porte.

Un autre curseur apparaîtra vous permettant d'entrer la deuxième lettre de porte. Si les portes sélectionnées ont un rythme composants valide, leur contenu sera échangé. Vous devez garder une trace de quelle composante rythmique se trouve derrière quelle porte.

En appuyant sur P affiche PLAY et commence à jouer le rythme complet récupéré à ce point dans l'ordre de la porte A à la porte P.

Le panneau affiche également NON si le composant joué à cette porte est hors de séquence ou OK si elle est correcte.

Maintenir la touche P enfoncée vous permettra de chanter pas à pas dans le rythme.

En appuyant sur CLEAR saisir les fonctions SWAP ou PLAY annulera cette fonction et vous ramènera au jeu normal.

## LES ROBOTS DE SÉCURITÉ

En entrant dans l'une des 16 portes de la salle principale. Vous entrer dans une pièce remplie de plates-formes de magenta rose pulsant, ascenseurs et patrouilleurs de sécurité. Il existe deux types de robots à traiter. Le premier, Drogs (DROid Guards), patrouille les plates-formes et ascenseurs.

La seconde, une Scanner Ball, flotte autour de la salle en relayant des informations aux Drogs, Celui-ci doit être évité complètement tandis que les Drogs, bien que toujours dangereux, peuvent être confondus et détournés en jetant un pétard dans leur chemin.

## COMMANDES DE JEU

Déplacer Rupert vers la droite / gauche.....Joystick droite / gauche  
Jetez un biscuit de feu..... Bouton joystick 1  
Activez le mode Pep..... Bouton joystick 2 ou barre d'espace  
Entrez dans la salle principale.....Bouton Joystick 1  
Échangez des notes dans la salle principale..... S  
Jouez des notes dans la salle principale..... P  
Mettre le jeu en / hors service.....F1  
Abandonner le jeu / Retour au titre..... CTRL F2 ensemble

## NOTATION

Le compteur de score commence toujours à 5000 et commence à diminuer par 1 jusqu'à ce qu'il atteigne zéro. Chaque fois que vous changez une plate-forme en cyan, 200 seront ajoutés au compteur de score. Vous devez donc compléter la pièce le plus rapidement possible afin de ne pas trop perdre de nombreux points.

## DÉFENSE ET STRATÉGIE

La stratégie et la patience sont nécessaires pour guider avec succès Rupert dans les 16 salles fermées du bâtiment «Music Box».

Vous commencez avec un approvisionnement illimité de pétards dans votre poche (grande poche!). Utilisez ces crackers pour confondre et détourner les Drogas, mais rappelez-vous que vous ne pouvez allumer qu'un seul cracker à la fois.

Dans votre autre poche, vous avez un paquet de gomme Super Pep Energy. Il y a 5 «Peps» par paquet (1 paquet par vie). Mâcher un de ceux-ci vous rend temporairement invincible aux robots, mais utilisez les avec parcimonie. Utilisez ces aides à la défense de manière stratégique pour forcer les Drogas où vous voulez qu'ils aillent, ce qui vous fait économiser du temps précieux et des points.

Essayez de suivre la direction de chaque ascenseur pendant le jeu.

Ne perdez pas de temps en courant vers un ascenseur qui va dans la mauvaise direction.

Planifiez à l'avance afin qu'un ascenseur soit au niveau lorsque vous y arrivez.

Essayez de trouver le moyen le plus simple et le plus rapide de manipuler le rythme musical brouillé dans sa séquence correcte. Il y a à au moins 3 méthodes différentes pour y parvenir.

Il existe plusieurs rythmes principaux différents stockés dans le programme. L'ordinateur sélectionne un de ces éléments au hasard, à chaque fois vous commencez une partie. Il brouille également au hasard les affectations de la salle rendant chaque jeu différent et imprévisible à chaque fois que vous jouez.

## EXIGENCES DU SYSTÈME

- Ordinateur couleur Tandy 3 - 128K / 512K
- Lecteur de cassettes • Télévision ou moniteur
- Joystick (Joystick Tandy Deluxe à 2 boutons recommandé)

## SCÉNARIO DE JEU

Aussi fatigué qu'il était, le sonnerie forte ne pouvait pas être bloqué par son niveau d'épuisement phénoménal. Lentement, il ouvre ses yeux et en poussant son clavier de percussion à distance de côté, répond au téléphone.

"Rupert! Réveille-toi!" crie le manager de Rupert, Bill Boombox frénétiquement.

"Hardrock Harry, directeur de" Music Box Records "a volé tout vos manuscrits musicaux et prévoit de sortir VOTRE chanson sous SON Nom!! Tout votre avenir est en jeu! Rapatrier ces manuscrits! Rapidement !! "CLICK!

Rupert trébuche sur ses pieds avec lassitude, frotte rapidement une pincée de gel dans ses cheveux, et procède à la tâche à accomplir.

-----

Vous devez aider Rupert à infiltrer "Music Box Records" et collecter toutes ses notes volées qui sont dispersées dans tout le complexe.

Montez dans les ascenseurs fous et méfiez-vous des robots patrouilles de sécurité. Après avoir collecté toutes les notes volées, vous devez vous entraîner leur séquence correcte avant que Rupert puisse jouer son premier concert live qui le portera à la renommée internationale et à la fortune!

Rupert Rythm est un jeu d'arcade stratégique comprenant 17 différents écrans graphiques en 16 couleurs et certains des plus chauds musique de percussion numérisée que vous avez déjà entendue sur votre Tandy Color Ordinateur 3.

Copyright 1988 par Nickolas Marentes

-----

Concept de jeu, programmation, numérisation sonore et packaging par Nickolas Marentes.

Illustration de couverture par Peter Lightfoot.

Test du jeu par 'The North Family', Andrew Savva et Kim Graham.

Distribué en Australie par InterTan Pty Ltd.

Fabriqué en Australie